

## BAB 4

### STRATEGI KREATIF

#### 4.1 Konsep Verbal

Dalam suatu buku ilustrasi tentu perlu adanya kalimat atau paragraf dalam setiap cerita yang akan Digambar oleh seorang ilustrator atau desainer seperti yang dinyatakan oleh Jhon Shelley (2013) yang menyatakan bahwa setiap buku pastilah memiliki teks yang mewakili suatu gambar dalam setiap halamannya. Sehingga nantinya dari sebuah cerita akan lebih memudahkan ilustrator atau desainer dalam pembuatan buku terutama buku ilustrasi anak. Berikut storyline dari buku dua kisah Siger Lampung untuk anak sekolah dasar kelas 3-6 SD; terbagi menjadi 3 bab yang menceritakan Siger awal terbentuk hingga tercipta Siger yang sekarang dikenal oleh masyarakat Lampung sekarang ini. Dari Bab 1 yang menceritakan cerita yang dipercaya oleh masyarakat setempat mengenai keberadaan Siger yang mistis dimana dihadirkan oleh sekelompok masyarakat gaib untuk sebagai simbol persahabatan antara manusia dengan makhluk gaib. Bab 2 kisah Siger yang dahulu satu menjadi dua serta terjadinya dua kebudayaan yang ada di Lampung yaitu Saibatin dan Pepadun. Terakhir di Bab 3 menceritakan Siger yang sekarang dikenal oleh masyarakat dan persamaan antara Siger Saibatin dan Siger Pepadun.

Setelah membentuk tiga cerita yang mengkisahkan Siger ampung, selanjutnya melakukan pembagian halaman antara storyline dengan 2 narator yang menjadi perwakilan adat Saibatin dan adat Pepadun. Berikut pembagian halaman storyline untuk dijadikan storyboard:

Halaman 1-3 untuk gambar ilustrasi berupa Menara Siger dan gedung-gedung yang menggunakan Siger sebagai hiasan. Lalu pada halaman 4-5 untuk pengenalan dua narrator dalam buku kisah 2 Siger Lampung. Kemudian membuka cerita dari halaman 6-7. Setelahnya dari halaman 8-14 diisi cerita bab 1 mengenai asal mula Siger hadir di Lampung. Setiap diakhir kisah aka nada pesan moral yang dibawa oleh 2 narator tersebut dan mengawali

kembali untuk bab selanjutnya. Untuk Bab 2 sendiri akan diisi dari halaman 17-23. Terakhir bab 3 akan terlampir dari halaman 27 – 35

## 4.2 Konsep Visual

Untuk gaya ilustrasi yang tepat pada target sasaran yaitu anak-anak yang duduk di bangku SD kelas 3-6 maka akan baik bila menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana seperti kartun. Sarah Leigh Wills menyatakan bahwa sebaiknya ilustrasi terbentuk sederhana namun mampu menarik imajinasi anak untuk berkembang dalam proses membaca. Walaupun bentuk ilustrasi sederhana, namun tetaplah memberi nuansa seolah-olah nyata dirasakan oleh target sasaran selama membaca buku tersebut. Sehingga disini selain memilih bentuk-bentuk sederhana disertakan warna-warna yang cerah, sudut pandang atau *angle* disetiap halamannya.

## 4.3 Visualisasi Desain

### 4.3.1 Karakter 2 narator ‘Kisah 2 Siger Lampung’



Gambar 3.13 sketsa awal narator buku ilustrasi Kisah 2 Siger Lampung

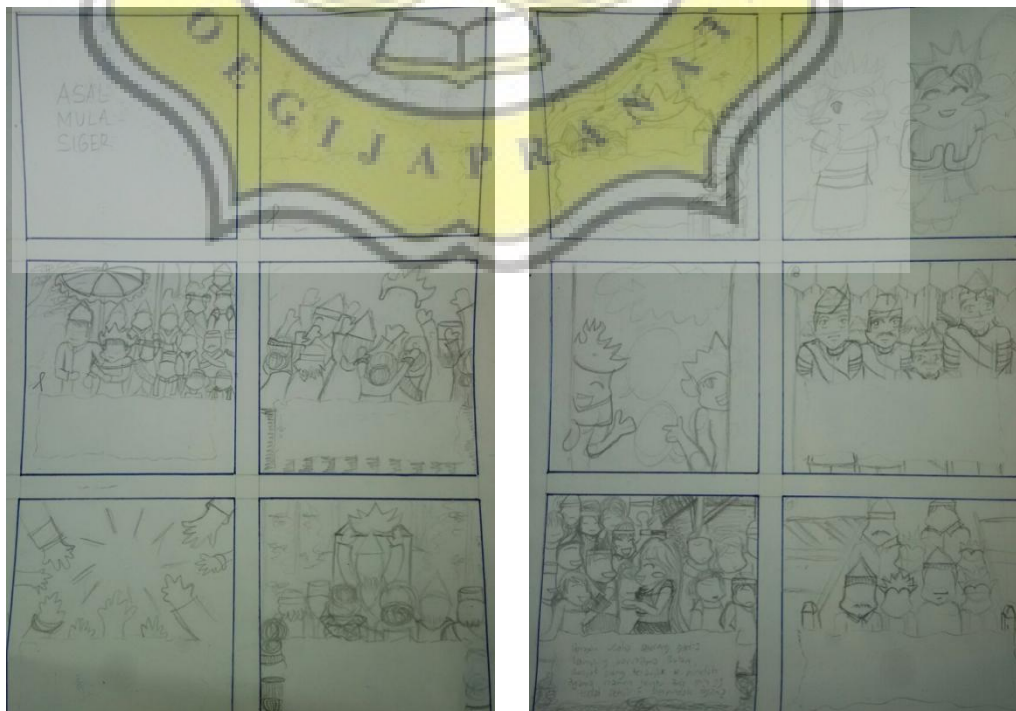
Sumber : gambar pribadi



Gambar 3.14 Ilustrasi vector 2 narator buku ilustrasi Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi

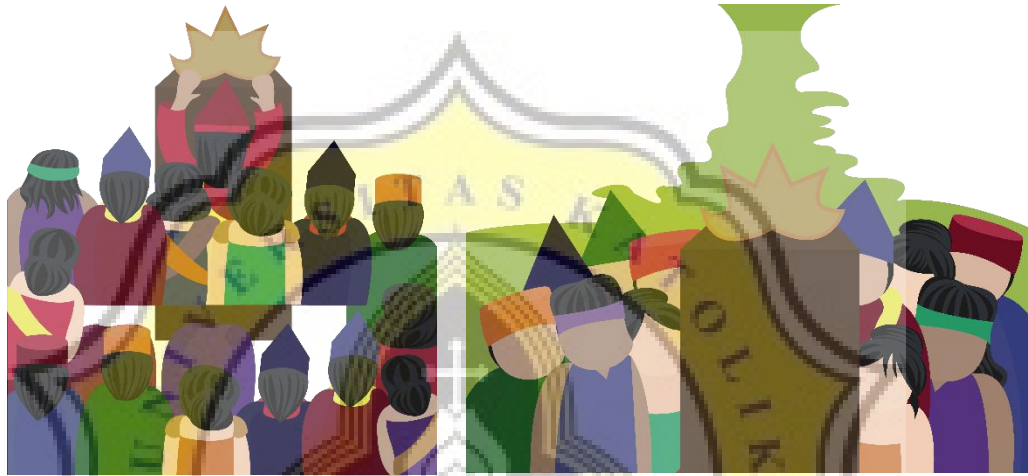
#### 4.3.2 Storyboard







#### 4.3.3 Thumbnail



Gambar 3.16 Tigh Issue Bab 1 Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi





Gambar 3.17 Tight Issue Bab 2 Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi



Gambar 3.18 Tight Issue Bab 3 Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi



#### 4.3.4 Final Desain



Gambar 3.19 Final Design Bab 1 Kisah 2 Siger Lampung

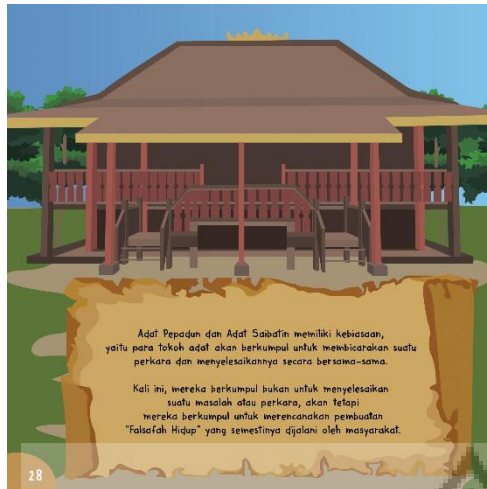
Sumber : gambar pribadi



Gambar 3.20 Final Design Bab 2 Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi

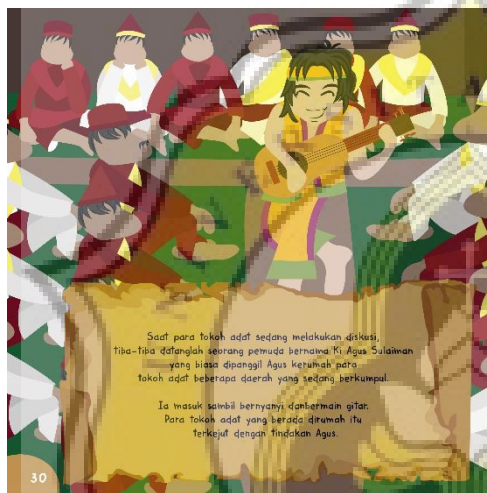




28



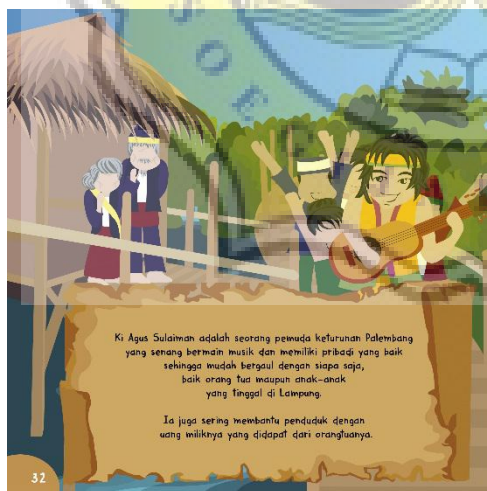
29



30



31



32



33



Gambar 3.21 Final Design Bab 3 Kisah 2 Siger Lampung

Sumber : gambar pribadi

